# Извлечение метода (Extract Method)

## Описание

Применяется, если некоторая часть кода требует комментария для описания своей функциональности. Тогда имеет смысл вынести этот код в отдельный метод. Это приведет к тому, что код, из которого производится извлечение, становится похожим на набор содержательных комментариев без излишних подробностей. Также вызов метода, содержащего извлеченный код можно использовать в других местах.

## Участок кода до рефакторинга

void Controller::makeStep(int hole)

{

...

***mainDlg->setTip("Ход игрока " + playersList- >getActivePlayer()>getName());***

***mainDlg->ActivateButtons(TRUE);***

***for (int i = 0; i < 6; i++)***

***if ( netStruc->isPositionBlocked(i) )***

***{***

***CButton button = mainDlg->GetDlgItem(IDC\_BUTTON\_HOLE1 + i);***

***ATLASSERT(::IsWindow(button.m\_hWnd));***

***button.EnableWindow(FALSE);***

***}***

...

}

## Участок кода после рефакторинга

void Controller::makeStep(int hole)

{

...

***//! Делаем неактивными кнопки, если нельзя кинуть фишку в их отверстие***

***deActivateButtons();***

...

}

***//! Деактивирует кнопки для дырок, в которые нельзя кинуть фишки***

***void Controller::deActivateButtons()***

***{***

***//! Сменили подсказку***

***mainDlg->setTip("Ход игрока " +***

***playersList->getActivePlayer()->getName());***

***mainDlg->ActivateButtons(TRUE);***

***for (int i = 0; i < 6; i++)***

***if ( netStruc->isPositionBlocked(i) )***

***{***

***CButton button = mainDlg->GetDlgItem(IDC\_BUTTON\_HOLE1 + i);***

***ATLASSERT(::IsWindow(button.m\_hWnd));***

***button.EnableWindow(FALSE);***

***}***

***}***